

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-346229

(43)Date of publication of application : 03.12.2002

(51)Int.Cl.

A63F 13/12

A63F 13/00

A63F 13/10

(21)Application number : 2001-159586

(71)Applicant : ARUZE CORP

(22)Date of filing : 28.05.2001

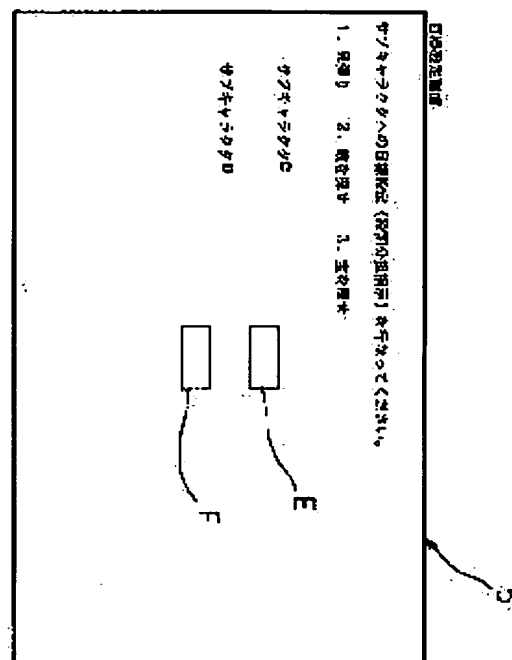
(72)Inventor : TANABE TOYOHISA  
FUKUI TOMOAKI

(54) GAME CONTROLLING METHOD AND STORAGE MEDIUM WITH PROGRAM WHICH CAN BE PERFORMED BY THE METHOD STORED THEREIN

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game controlling method concerned with a completely new trade game where trade or varying the ability of an operation character according to the result of fighting is possible and to provide a storage medium with a program which can be performed by the method stored therein.

SOLUTION: Within an game area formed by a game control means based on a game program and the game input of a game player, the operation character is moved with the game input to find a prescribed item in the first game. When the operation character operated by the game player encounters another character within the game area, the second game as a fighting game is started and the ability of the operation character obtained in the first game is traded according to the result of fighting. Thus, it is possible to provide the game controlling method capable of trading for utilizing the characteristics of an electronic game in which electronic data can easily be rewritten and to provide the storage medium with a program which can be performed by the method stored thereon.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-346229

(P2002-346229A)

(43)公開日 平成14年12月3日(2002.12.3)

(51)Int.Cl.<sup>7</sup>

識別記号

F I

テーマコード(参考)

A 6 3 F 13/12  
13/00  
13/10

A 6 3 F 13/12  
13/00  
13/10

B 2 C 0 0 1  
J

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 13 頁)

(21)出願番号 特願2001-159586(P2001-159586)

(22)出願日 平成13年5月28日(2001.5.28)

(71)出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72)発明者 田辺 豊寿

大阪府吹田市豊津町14-12 アルゼ株式会  
社内

(72)発明者 福井 智章

大阪府吹田市豊津町14-12 アルゼ株式会  
社内

(74)代理人 100106002

弁理士 正林 真之

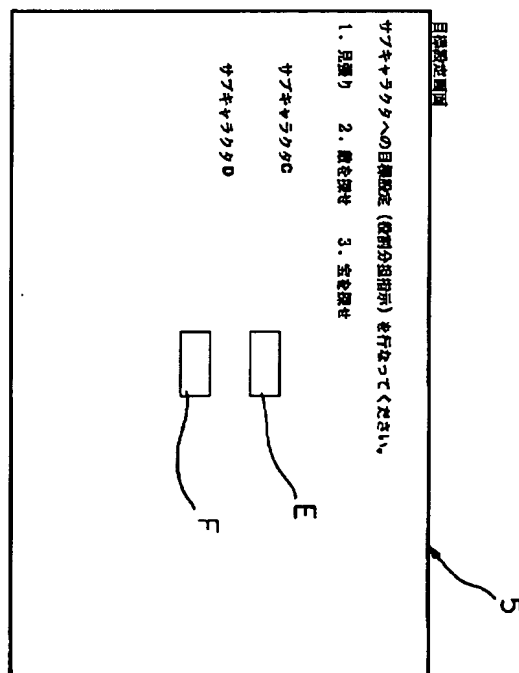
Fターム(参考) 2C001 AA15 AA17 BA02 BA06 BB01  
BB02 BB08 CB02

(54)【発明の名称】 ゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体

(57)【要約】 (修正有)

【課題】 対戦結果に応じて操作キャラクタの能力を変化させるためのトレードが可能な全く新しいトレードゲームに係わるゲーム制御方法、当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体を提供する。

【解決手段】 ゲームプログラム及びゲームプレーヤのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、ゲーム入力に伴い操作キャラクタを移動して所定のアイテムを探し出す第1のゲームと、ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタとゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第2のゲームに移行し、対戦結果に応じた操作キャラクタの第1のゲームで得た能力トレードを行うことを特徴とする。これにより、電子データの書き換えが容易に行えるといった電子ゲームの特性を生かしたトレードを行えるゲーム制御方法、当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体を提供することが可能となる。



**【特許請求の範囲】**

【請求項 1】 ゲームプログラム及びゲームプレーヤのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、前記ゲーム入力に伴い操作キャラクタを移動して所定のアイテムを探し出す第 1 のゲームと、

前記ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第 2 のゲームに移行するゲーム制御方法であって、

前記第 2 のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに勝利すれば、前記他のキャラクタの能力の一覧から前記ゲームプレーヤによって選択された能力を前記操作キャラクタの能力に加えて追加的に使用可能にする処理を行ない、

前記第 2 のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに敗れば、前記操作キャラクタの能力の中から 1 つの能力が使用不可にする処理を行なう制御内容を含むゲーム制御方法。

【請求項 2】 前記所定のアイテムを探し出すことにより、能力変化参照テーブルを参照して、当該所定のアイテムに対応した一の能力が前記操作キャラクタにより使用可能にする処理を行なうことを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 3】 前記操作キャラクタには、前記ゲームプレーヤが常時操作可能なメインの前記操作キャラクタと、予め目標設定を行うとそれ以後は前記ゲーム制御手段がその設定された目標設定に応じて自動的に操作されるサブの前記操作キャラクタとが存在し、当該サブの前記操作キャラクタに対して予め定められた特性と、そのサブの前記操作キャラクタに対する前記目標設定に応じて、前記所定のアイテムの発見可能性が変化するように設定していることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 4】 ゲームプログラム及びゲームプレーヤのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、前記ゲーム入力に伴い操作キャラクタを移動して所定のアイテムを探し出す第 1 のゲームと、

前記ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第 2 のゲームに移行するゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体であって、

前記第 2 のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに勝利すれば、前記他のキャラクタの能力の一覧から前記ゲームプレーヤによって選択された能力を前記操作キャラクタの能力に加えて追加的に使用可能にする処理を行ない、

前記第 2 のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに敗れば、前記操作キャラクタの能力

の中から 1 つの能力が使用不可にする処理を行なう制御内容を含むゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体。

【請求項 5】 前記所定のアイテムを探し出すことにより、能力変化参照テーブルを参照して、当該所定のアイテムに対応した一の能力が前記操作キャラクタにより使用可能にする処理を行なうことを特徴とする請求項 4 に記載のゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体。

【請求項 6】 前記操作キャラクタには、前記ゲームプレーヤが常時操作可能なメインの前記操作キャラクタと、予め目標設定を行うとそれ以後は前記ゲーム制御手段がその設定された目標設定に応じて自動的に操作されるサブの前記操作キャラクタとが存在し、当該サブの前記操作キャラクタに対して予め定められた特性と、そのサブの前記操作キャラクタに対する前記目標設定に応じて、前記所定のアイテムの発見可能性が変化するように設定していることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体。

【請求項 7】 ゲームプログラム及びゲームプレーヤのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、前記ゲーム入力に伴い操作キャラクタを移動して所定のアイテムを探し、当該探し出したアイテムに応じて、予め用意された能力変化参照テーブルに基づき新たな能力を前記操作キャラクタに使用可能にするデータをバックアップメモリに記憶する第 1 のゲームと、

前記ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第 2 のゲームに移行するゲーム制御方法であって、

前記第 2 のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに勝利すれば、前記他のキャラクタの能力の一覧から前記ゲームプレーヤによって選択された能力を前記操作キャラクタの能力に加えて追加的に使用可能にする処理を行ない、

前記第 2 のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに敗れば、前記操作キャラクタの能力の中から 1 つの能力が使用不可にする処理を行なう一方、

前記対戦の勝敗に基づいて前記操作キャラクタに対する能力の使用可能又は使用不可の処理を終了した後に、前記第 1 のゲームに移行し、次に前記操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇するまで、前記第 1 のゲームを継続する制御内容を含むゲーム制御方法。

【請求項 8】 ゲームプログラム及びゲームプレーヤのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、前記ゲーム入力に伴い操作キャラク

タを移動して所定のアイテムを探し、当該探し出したアイテムに応じて、予め用意された能力変化参照テーブルに基づき新たな能力を前記操作キャラクタに使用可能にするデータをバックアップメモリに記憶する第1のゲームと、

前記ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第2のゲームに移行するゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体であって、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに勝利すれば、前記他のキャラクタの能力の一覧から前記ゲームプレーヤによって選択された能力を前記操作キャラクタの能力に加えて追加的に使用可能にする処理を行ない、

前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに敗れば、前記操作キャラクタの能力の中から1つの能力が使用不可にする処理を行なう一方、

前記対戦の勝敗に基づいて前記操作キャラクタに対する能力の使用可能又は使用不可の処理を終了した後に、前記第1のゲームに移行し、次に前記操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇するまで、前記第1のゲームを継続する制御内容を含むゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明はゲームプログラムに基づいて、ゲームプレーヤのゲーム操作によりキャラクタを成長させ、成長させたキャラクタ同士を対戦させた結果に基づいての優劣の不可価値をゲームプレーヤに提示するようなゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】（従来例1）従来から知られているこの種のゲーム制御方法としては、特開平11-207033号にあるように、第1のゲーム機でキャラクタの育成などを行った結果のバックアップデータを利用して、前記第1のゲーム機よりも処理能力の優れた他の種類の第2のゲーム機により対戦ゲームを楽しむといった、異機種のゲーム機間でのバックアップデータを利用したゲーム制御方法がブームになっている。

【0003】この中で有名なものは、「ポケットモンスター」（ソフト製品名）であり、このものでは、携帯ゲーム機「GAME BOY」（製品名）で上記ソフトを使用して複数のモンスターキャラクタを捕獲、且つ能力育成を行い、家庭用ゲーム機「NINTENDO 64」（製品名）で他のソフトにより他のゲームプレーヤの捕獲、且つ育成したモンスターキャラクタとによる対戦ゲームを行なうようにして楽しむものである。

【0004】そして、上記ゲーム制御方法では、捕獲、

且つ育成したモンスターキャラクタを他のゲームプレーヤのモンスターキャラクタとトレードするといった遊びも行なえるようになっている。

【0005】（従来例2）一方、電子ゲームではないが、トレーディングカードゲームとして、「マジックギャザリン」「遊戯王」などが近年ブームになっている。このようなトレーディングカードゲームでは、カードゲームでの対戦を行ないその対戦結果に応じてトレーディングカードをトレードして遊ぶものである。

【0006】（従来技術3）また、電子ゲームの有名な種類としてのロールプレイングゲームにおいては、操作キャラクタが他のコンピュータが操作する敵キャラクタと対戦し、その対戦結果で勝利を収めるごとに経験値を取得し、当該経験値の累積値が所定の値に達するごとにレベルアップし、このレベルアップに応じて新たな能力がその操作キャラクタに備わるような演出が行なわれるものも存在する。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】しかるに、上記従来（1）のものでは、対戦結果に応じたモンスターキャラクタのトレードではなく、ゲームプレーヤ同士が同意の上で、通信ケーブルなどで第1のゲーム機同士を接続して、当該通信ケーブルとお互いのゲーム機及び、捕獲且つ育成したモンスターキャラクタを使用可能にバックアップされたゲームカートリッジを用いて、前記ゲーム機のゲーム操作によりトレードを行なうものであるから、対戦を伴う上記（2）のトレードゲームに比べて面白味に欠けるといった問題があった。すなわち、上記（2）のような対戦結果に応じて優劣のある付加価値を付与することは、古くからメンコやビー玉などの遊びに取り入れられており、人間の本能的な部分で面白いと認識されるものであるため、これを電子ゲーム機に取り入れればより面白くなるのは明白である。

【0008】しかしながら、前述したような従来（2）のゲーム性やメンコやビー玉などのゲームにおいては、物品自体がトレードされるが、電子ゲームの場合は目に見えないデータがトレード（又は単にデータの送受信）されるものであるから、物品自体のトレードよりも優れた趣向性を提供するためには工夫が必要となる。

【0009】この工夫のために、この発明者は、従来の物品自体のトレードに係わるゲームの問題点として、次のような点に着目した。

【0010】すなわち、上記（2）のゲームにおいては実際にカード等のトレードが行なわれるものの、カード自体は印刷されたものであるから、そのカード自体が成長するようなことは行なうことができない。すなわち、カード自体にはモンスターキャラクタの絵と、そのキャラクタの生命値や攻撃力や特殊な属性などが印刷により明記されているが、これらの「生命値や攻撃力や特殊な属性」などの対戦に使用される能力データについては、

変化させることができない。

【0011】そして、変化させることができないだけではなく、あるカードのモンスターキャラクタのある特定の能力データを奪うなどのトレードも行なうことができない。このような相手の能力を奪うといった演出は、映画やSF小説にあるように、面白い演出であり、このような演出を対戦ゲームに係わるトレードゲームに導入することは趣向性の向上に繋がることが明らかであると考えた。

【0012】また、上記従来のロールプレイングゲームにおいては、前述したレベルアップの度に新たな能力が操作キャラクタに備わるようになってきているが、1人でゲームプレーするものであるから、他人との関わり合いがなく面白味に欠けるといった問題があった。しかも、単に敵と戦えばレベルアップして能力が備わるものであるから、ゲーム自体の研究によって能力を身につける近道を模索することができないため、そのレベルアップするまでの対戦は極めて単調な対戦プレーを何十回も繰返して経験値を稼ぐといった退屈なものであった。

【0013】そして、ゲームエリア内で取得したアイテムを身につけることにより、特殊の能力を得ることもできるが、そのアイテムを取り忘れた場合には、その能力をゲーム終了までの間に身につけることができないため、そのゲームを可及的に全てを楽しむことができるゲームプレーヤーが一部しかいないといった問題があった。

【0014】

【課題を解決するための手段】以上のような課題から、この発明者では、宝探しのようなアイテムを探して、その探し出したアイテムより能力が増えるような第1のゲームと、得た能力を使って他人の操作キャラクタと対戦ゲームを行ない、その対戦結果に応じて能力トレードを行なう第2のゲームを組合せることにより、アイテムを取り忘れても対戦ゲームで頑張れば能力を取得する機会を得ることができ、ゲーム全体を可及的に隈なく楽しむことができるようにして、前述したような問題を解消するゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体、並びに、ゲームシステムを提供する。

【0015】また、キャラクタの能力数を変化させるようにしているから、キャラクタの容姿で対戦が中止されるなどの問題を解消できるゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体、並びに、ゲームシステムを提供する。

【0016】より具体的には、以下のようなゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体、並びに、ゲームシステムを提供する。

【0017】(1) ゲームプログラム及びゲームプレーヤーのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、前記ゲーム入力に伴い操作キャラクタを移動して所定のアイテムを探し出す第1のゲ

ームと、前記ゲームプレーヤーが操作する操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第2のゲームに移行するゲーム制御方法であって、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに勝利すれば、前記他のキャラクタの能力の一覧から前記ゲームプレーヤーによって選択された能力を前記操作キャラクタの能力に加えて追加的に使用可能にする処理を行ない、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに敗れば、前記操作キャラクタの能力の中から1つの能力が使用不可にする処理を行なう制御内容を含むゲーム制御方法。

【0018】(1)の発明によれば、種類の異なる第1のゲームと第2のゲームとを有し、一方のゲームで努力によって地道に操作キャラクタの能力を増やし、第2のゲームによって前記第1のゲームで得たゲームの成果を奪い合いといった、電子データの書き換えが容易に行えるといった電子ゲームの特性を生かしたトレードを行えるゲーム制御方法、当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体を提供することが可能となる。また、勝利した場合には、相手の能力の一覧から得るべき能力を選択することができるから、無駄な能力ばかりが増えるなどの趣向性の低下を回避することができる。

【0019】また、前述したように、アイテムを取り忘れても対戦ゲームで頑張れば能力を取得する機会を得ることができ、ゲーム全体を可及的に隈なく楽しむことができるようにして、前述したような問題を解消することができる。

【0020】また、従来のカードトレードゲームのように、操作キャラクタの容姿とその能力とは一体不可分ではなく、能力のみのトレードを可能としているから、対戦するまでは相手の強さが分からないことから、強いキャラクタを有するプレーヤーは、更に強くなるために同じ程度強い操作キャラクタを探して弱い操作キャラクタとであっても対戦することになり、弱い対戦相手は、強い操作キャラクタの能力を奪うために胴欲に対戦を行なうといった環境が提供できるため、ゲーム自体の対戦が頻繁に行なわれるような環境を提供することが可能となる。もし、能力に応じて容姿まで変化させるようにすれば、容姿を見ただけで能力が奪われる可能性から対戦しないか、奪う能力がないから対戦しないといった対戦数の低下を来すことが容易に想像できる。

【0021】(2) 上記(1)の発明において、前記所定のアイテムを探し出すことにより、能力変化参照テーブルを参照して、当該所定のアイテムに対応した一の能力が前記操作キャラクタにより使用可能にする処理を行なうことを特徴とする。

【0022】(2)の発明によれば、探し出したアイテムによって新たな能力が備わるから、従来のようにアイテムを装備するものに比べて、能力数が制限される恐れ

を低減することができる。

【0023】(3) 上記(1)又は(2)の発明において、前記操作キャラクタには、前記ゲームプレーヤが常時操作可能なメインの前記操作キャラクタと、予め目標設定を行うとそれ以後は前記ゲーム制御手段がその設定された目標設定に応じて自動的に操作されるサブの前記操作キャラクタとが存在し、当該サブの前記操作キャラクタに対して予め定められた特性と、そのサブの前記操作キャラクタに対する前記目標設定に応じて、前記所定のアイテムの発見可能性が変化するように設定していることを特徴とする。

【0024】(3)の発明によれば、サブの前記操作キャラクタの目標設定に応じて、アイテムが見つからない可能性が出てくるため、どのような目標設定を行なえばどのアイテムが見つかるのかの研究の余地を残すことが可能となる。特に、複数のサブの前記操作キャラクタの目標設定の組合せによって、より組合せのパターンを増大且つ複雑化させることにより、攻略本などによる研究の面白さを増大させることができる。

【0025】(4) ゲームプログラム及びゲームプレーヤのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、前記ゲーム入力に伴い操作キャラクタを移動して所定のアイテムを探し出す第1のゲームと、前記ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第2のゲームに移行するゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体であって、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに勝利すれば、前記他のキャラクタの能力の一覧から前記ゲームプレーヤによって選択された能力を前記操作キャラクタの能力に加えて追加的に使用可能にする処理を行ない、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに敗れば、前記操作キャラクタの能力の中から1つの能力が使用不可にする処理を行なう制御内容を含むゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体。

【0026】この(4)発明によれば、上記(1)と同様の効果を期待することができる。

【0027】(5) 上記(4)の発明において、前記所定のアイテムを探し出すことにより、能力変化参照テーブルを参照して、当該所定のアイテムに対応した一の能力が前記操作キャラクタにより使用可能にする処理を行なうことを特徴とする。

【0028】この(5)の発明によれば、上記(2)の発明と同様の効果を期待できる。

【0029】(6) 上記(4)又は(5)の記憶媒体の発明において、前記操作キャラクタには、前記ゲームプレーヤが常時操作可能なメインの前記操作キャラクタと、予め目標設定を行うとそれ以後は前記ゲーム制御手段がその設定された目標設定に応じて自動的に操作され

るサブの前記操作キャラクタとが存在し、当該サブの前記操作キャラクタに対して予め定められた特性と、そのサブの前記操作キャラクタに対する前記目標設定に応じて、前記所定のアイテムの発見可能性が変化するように設定していることを特徴とする。

【0030】この(6)発明によれば、上記(3)の発明と同様の効果が期待できる。

【0031】(7) ゲームプログラム及びゲームプレーヤのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、前記ゲーム入力に伴い操作キャラクタを移動して所定のアイテムを探し、当該探し出したアイテムに応じて、予め用意された能力変化参照テーブルに基づき新たな能力を前記操作キャラクタに使用可能にするデータをバックアップメモリに記憶する第1のゲームと、前記ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第2のゲームに移行するゲーム制御方法であって、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに勝利すれば、前記他のキャラクタの能力の一覧から前記ゲームプレーヤによって選択された能力を前記操作キャラクタの能力に加えて追加的に使用可能にする処理を行ない、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに敗れば、前記操作キャラクタの能力の中から1つの能力が使用不可にする処理を行なう一方、前記対戦の勝敗に基づいて前記操作キャラクタに対する能力の使用可能又は使用不可の処理を終了した後に、前記第1のゲームに移行し、次に前記操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇するまで、前記第1のゲームを継続する制御内容を含むことを特徴とする。

【0032】この(7)の発明によれば、前述した(1)の発明の効果に加え、第1のゲームと第2のゲームとを繰り返す、特性の異なる2つのゲームを楽しむことができるからゲーム自体が変化に富んだものとなって飽きが来ないゲーム制御方法を提供することができる。

【0033】(8) ゲームプログラム及びゲームプレーヤのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、前記ゲーム入力に伴い操作キャラクタを移動して所定のアイテムを探し、当該探し出したアイテムに応じて、予め用意された能力変化参照テーブルに基づき新たな能力を前記操作キャラクタに使用可能にするデータをバックアップメモリに記憶する第1のゲームと、

【0034】前記ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第2のゲームに移行するゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体であって、

【0035】前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに勝利すれば、前記他のキ

キャラクタの能力の一覧から前記ゲームプレーヤによって選択された能力を前記操作キャラクタの能力に加えて追加的に使用可能にする処理を行ない、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに敗れば、前記操作キャラクタの能力の中から1つの能力が使用不可にする処理を行なう一方、前記対戦の勝敗に基づいて前記操作キャラクタに対する能力の使用可能又は使用不可の処理を終了した後に、前記第1のゲームに移行し、次に前記操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇するまで、前記第1のゲームを継続する制御内容を含むことを特徴とする。

【0036】この(8)の発明では、上記(7)の発明と同様の効果を期待することができる。

【0037】

【発明の実施の形態】以下、本発明に係わるゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体の好適な実施の形態について、図を参照しつつ説明する。

【0038】図1に示すのは、この発明に係わるゲーム制御方法を適用したゲーム装置1のハードブロック図である。

【0039】ゲーム装置1は、制御手段2と、当該制御手段に接続された十字スイッチ3A及び一対のボタンスイッチ3Bとからなるゲーム入力手段3と、表示手段5に対して当該制御手段で生成されたゲーム映像情報を基に映像を生成し送信する画像制御回路4と、ゲーム装置1に対して着脱自在に設けられるメモリゲームカートリッジ6と、他のゲーム装置1と電子データの送受信を行なう通信手段7とを主たる構成としている。

【0040】そして、このゲーム装置1は、図5に示すように複数のゲーム装置1が調停回路を備えた中継手段10を介し、夫々のゲーム装置1の前記通信手段7に接続されたケーブル10Aによって、複数のゲーム装置1間でのゲーム情報の送受信が可能に接続すれば、多人数参加型のゲームが行なえるようになっている。このようなゲーム装置1としての携帯ゲームで有名なものは、任天堂製の「ゲームボーイ」である。

【0041】図5における多人数参加型のゲームでは、夫々のゲーム装置1の表示手段5には、夫々のゲーム装置1視点でのゲーム状況が表示されるようになっている。つまり、ケーブルを介して送受信されるデータは、宝探しゲームを行なっている地図情報（前記ゲームエリア内）における位置情報であり、当該位置情報が他のゲーム装置1の操作キャラクタの位置情報と予め定められた所定の位置関係になった時に、一対のゲーム装置1、1間での対戦プレーが開始される。

【0042】前記カートリッジ6には、1つの半導体メモリとしてのフラッシュメモリが内蔵されており、この半導体メモリのメモリ領域をソフト的に書換付加とした領域をゲームプログラムROM6AとキャラクタROM

6Bとして使用するとともに、書換可能な領域にメインの操作キャラクタの能力データ等とサブの操作キャラクタの目標設定とを更新記憶可能に構成したバックアップメモリ6Cとして使用している。以下に詳述する前記メインの操作キャラクタの能力トレードは、この書換可能なバックアップメモリを使用して行なわれるものである。

【0043】このゲーム装置1では、当該ゲーム装置1に電子データの送受信が可能のように内部のメモリと接続されたカートリッジ内のゲームプログラムに基づいて単独でのゲームプレーが行なうことが可能である。

【0044】この実施の形態では、宝探しゲームを行ないつつ前記メインの操作キャラクタの能力を増やすようなゲームが行なうことが可能となっている。すなわち、通信手段7を介して複数のゲームプレーヤの各々が操作可能な複数のゲーム装置1・・・1が位置情報及び対戦ゲームデータの送受信を可能に構成したゲームシステムによって、同一内容のゲームプログラム6Bに基づいてゲームが進行し、当該ゲームが前記操作キャラクタ（メインの操作キャラクタ、サブの操作キャラクタ）の前記ゲーム装置1の入力手段3のゲーム入力による同一ゲームエリア内での移動を伴うものであって、前記操作キャラクタの前記ゲームエリア内に配置された宝探しを競って行うものである。

【0045】そして、前記操作キャラクタの位置情報を前記ゲーム装置1・・・1間でお互いに交換しながら前記ゲームが進行し、前記ゲームエリア内での前記操作キャラクタの位置情報が所定の位置関係になったと前記ゲーム装置の制御手段が判定した場合には、当該所定の位置関係になった一対の操作キャラクタ同士での対戦ゲームが開始され、前記対戦ゲームデータの送受信により進行されるその対戦ゲームの勝敗結果に基づいて、前記一対の操作キャラクタのメインの操作キャラクタ同士間での能力トレードが行われるものである。詳しくは、図9に基づいて後述する。

【0046】また、図2に示すように、前記制御手段2は、前記ゲームプログラムに及びゲーム入力手段3によるゲーム入力とによって前記表示手段5のゲーム映像情報を生成し、このゲーム映像情報に基づき画像制御回路4がカラーパレット4Aを用いて色づけ処理を行ない表示させるゲーム制御手段2Aを具備している。

【0047】そして、ゲーム制御手段2Aによるゲーム結果において、前記メインの操作キャラクタが能力変化参照テーブル2Cで予め定められた所定の条件をクリアすると、そのメインの操作キャラクタの能力データとしてバックアップメモリ6Aに記憶された能力データを随時更新するように能力変化手段2Bが制御するようにしている。

【0048】また、能力変化を行なう度に、乱数テーブル2Dを使用した抽選が行なわれ抽選の結果が容姿変化

となった場合には、容姿変化テーブル2Eを参照して、そのテーブル上で定められた順序で図3に示すように前記メインの操作キャラクタの容姿変化の制御を容姿変化手段2Fが行なうようにしている。また、前記メインの操作キャラクタだけでなく、前記サブの操作キャラクタについても、図4に示すような容姿変化が行われるようにしている。この容姿変化にともなえてそのサブの操作キャラクタの特性も予め用意されたゲームプログラム内のデータに基づいて変更されるものである。前記「サブの操作キャラクタの特性」とは、力が強いとか、細身であるから小さい隙間でも入り込めて宝探しを目標設定すれば、狭い場所も隈なく探すことができるとかの特性である。

【0049】このように、この実施の形態では、複数の操作キャラクタA～D（A、Bがメインの操作キャラクタ、C、Dがサブの操作キャラクタ）が登場するように構成しており、夫々の操作キャラクタごとに容姿の変化のパターンや段階数が異なるようになっている。但し、能力が増える度に容姿が変化する可能性があるものの、この容姿変化は抽選によって選択されるから、容姿が変化しているからといって、そのキャラクタが強いキャラクタであるかは必ずしも明らかでない。つまり、容姿的に弱いものであっても、前記抽選で容姿変化の回数が少なく成長したキャラクタであるときには、能力的には強いキャラクタであるかもしれない。

【0050】上記ゲームプログラムに基づいて行われる「宝探しゲーム」としての第1のゲームでは、宝を探し出すたびに前記メインの操作キャラクタの能力の数が増える可能性を持たせている。つまり、透視術の巻物としてのアイテム（宝）を見つければ、その見つけたことを契機にして、能力変化手段2Bが能力変化参照テーブル2Cに基づいて透視の術の能力が使用できるようにバックアップメモリ6Aの能力テーブルを更新し、次の対戦ゲームとしての第2のゲームで当該透視の術としての能力が使用可能にするといった制御を行なう。

【0051】このように、キャラクタA～Dの夫々のキャラクタが宝探しゲーム（第1のゲーム）のゲーム結果に応じて能力数を増やして行くことになる。

【0052】前記制御手段2には、前記アイテムの出現制御手段2Gと、アイテム出現テーブルを備えており、前記アイテム出現制御手段2Gは、操作キャラクタのゲームエリア内での位置情報と、前記サブの操作キャラクタに対する目標設定情報とに基づいて、前記アイテム出現テーブルを参照して前記ゲームエリア内にアイテムを配置するようにしている。つまり、前記位置情報を考慮するのは、ゲームエリア自体は前記表示手段5の表示可能領域よりも可也大きい領域を設定しているため、表示しない領域にまでアイテムを配置演算することが無駄としないためであり、目標設定情報とは、図8に示すように、サブの操作キャラクタの役割を目標設定として予

め命令したおき、その命令後は、制御手段の制御によりゲームプレーヤの関与無くゲーム自体に関わりあうようにするためのものである。この実施の形態では、1. 見張り、2. 敵を探せ、3. 宝をさがせ、の3つの命令ができるようになっている。図8から明らかなように、前記目標設定は、前述した1.～3.の数字を命令ボックスE、Fに入力により終了する。

【0053】（宝探しゲーム／第1のゲーム）

図9には、宝探しゲームのゲームプレーフローを開示している。前述したような多人数参加型のゲームを行うために、ゲーム装置1・・・1間を通信ケーブル10Aによって接続した状態で宝探しゲームがスタートする。  
・・・ステップS20

【0054】次に、第1のゲームがスタートすると、前記ゲームエリア情報の生成処理と、ゲームエリア情報への宝配置処理とが各々のゲーム装置1の制御手段2がメモリカートリッジ6内のゲームプログラム等に基づいて演算処理される。  
・・・ステップS21

【0055】前記演算処理された情報に基づいて、各々のゲーム装置1の表示手段5にゲーム情報が表示される。  
・・・ステップS22

【0056】次に、入力手段3の十字スイッチ3Aによって、前記操作キャラクタを前記ゲームエリア内のX、Y方向に移動させると、当該移動があったことを制御手段2が判定する。

・・・ステップS23

【0057】次に先にゲームエリアに配置した宝配置情報と、移動した前記操作キャラクタの位置情報とを比較し、その比較の結果、所定の位置関係である場合には、宝に遭遇したと判定する。

・・・ステップS24

【0058】宝に遭遇したと判定されると、前記操作キャラクタが宝を取得したことを表示手段5に表示する。  
・・・ステップS

25

【0059】そして、その取得した宝によって何の能力が得れたかを表示し、バックアップメモリ6A内の能力データとしての能力テーブルを更新する。  
・・・ステップS25

【0060】前記能力テーブルの更新が終了すると、前記ステップS21に戻って、前記操作キャラクタの移動に伴うゲームエリアの情報の更新（生成処理）が行われるとともに、前述した宝配置処理を再度行う。それ以後は、前述したステップS21以降の処理を行う。前記移動に伴う位置情報は、通信手段7を通じて他のゲーム装置1・・・1へ所定間隔で送信され、他のゲーム装置1・・・からの位置情報も所定間隔で受信される。

【0061】前記ステップS24に戻って、宝に遭遇しなかった場合には、次に、敵に遭遇していないかどうかを



制御手段2が判定する。敵に遭遇していないかどうかは、前述したように他のゲーム装置1・1から受信される操作キャラクタの位置情報と、その操作キャラクタの位置情報との比較によって行われるが、通信の送受信によるタイムラグにより一方のゲーム装置1では敵に遭遇しているのに、他のゲーム装置では敵に遭遇していない可能性があるため、敵が遭遇したと判定したゲーム装置1は、相手のゲーム装置1に敵に遭遇した旨を知らせる信号を送信して、当該信号を受信した場合には、各々の前記操作キャラクタの位置情報の比較結果に関係なく、この信号を優先した敵に遭遇したと判定するようにしている。・・・ステップS27

【0062】敵に遭遇したと判定されなかった場合には、前述したステップS21の前に戻ってゲームエリア情報データの生成処理及び宝配置処理を再度演算する。

【0063】敵遭遇した場合には、後述する図6に示す対戦ゲーム（第2のゲーム）へ移行する。

・・・ステップS

28

【0064】前記第2のゲームに移行し、前記第2のゲームが終了すると、再度、前記第1のゲームに移行処理がなされ、前述したステップS21に戻って前記第1のゲームが再開される。

【0065】（対戦ゲーム／第2のゲーム）図6には、上述した対戦ゲームが開始された以後のゲームフローを開示している。このゲームフローに沿って、以下に対戦ゲームにおける能力トレードに係わるゲーム制御方法について説明する。

【0066】上述したように、宝探しゲームが複数のゲームプレーヤの操作するゲーム装置1・1によりゲームが開始されると、夫々のゲーム装置1における操作キャラクタの位置情報が前記中継手段10を介して各ゲーム装置1に送信され、この位置情報を受信した各ゲーム装置1は、当該ゲーム装置1で操作する操作キャラクタ（例えばキャラクタA～Dの何れか）の位置と、受信した他のゲーム装置1での操作キャラクタの位置情報とを比較し、予め定められた所定範囲の位置関係にある場合には、対戦モードに移行するとともに、その所定範囲の位置関係にある他のゲーム装置1に対戦モードに移行するための対戦信号と、対戦するメインの操作キャラクタに係わるキャラクタ情報として、容姿に係わる情報、能力に係わる情報を送信する。

【0067】この対戦信号を受け取った他のゲーム装置1においても、当該対戦信号を受信したことを契機にして対戦対戦モードに移行するとともに、メインの操作キャラクタのキャラクタ情報として、容姿に係わる情報、能力に係わる情報を対戦先のゲーム装置1に送信する。

【0068】そして、互いに対戦する相手のメインの操作キャラクタの容姿を互いのゲーム装置1の表示手段5に表示させるべく、制御手段2により互いのカートリッ

ジ6内のメインのキャラクタROM6Cの電子データが利用される。このように、対戦相手のメインの操作キャラクタが互いに相手の表示手段5に表示された後に対戦ゲームがスタートする。

・・・ステップS1

【0069】前記対戦ゲームは、前記対戦信号を送信したゲーム装置1が専攻で、1ターンごとに攻撃又は防御のゲーム入力をゲーム入力手段3により行なう。そして、攻撃が相手にヒットしたかどうかの演算は、相手のゲーム装置1の制御手段2が担い、演算を行なった制御手段2によりメインの操作キャラクタのダメージを減算して、そのダメージ数値と残りのライフポイント等のキャラクタ情報を相手のゲーム装置1に送信し、この送信されたキャラクタ情報に基づいて相手に与えたダメージなどの情報を表示手段5に表示してプレーヤに告知する。このような送受信をターンごとに行ない、最終的に対戦するいずれか一方のメインの操作キャラクタのライフポイントがゼロになった段階で勝敗が決定する。・・・

ステップS2

【0070】勝敗が決定されると、図7に示す能力トレード画面が勝者のゲームプレーヤが操作するゲーム装置1の表示手段5に、当該ゲーム装置1の制御手段2の制御により、カートリッジ6内のキャラクタROM6Cのデータが表示する。・・・ステップS3

【0071】ここで、勝者のゲームプレーヤは、対戦相手のメインの操作キャラクタが有している能力である、能力A、能力B、能力C、能力D、能力Fから欲しい能力を選択すると、前記対戦相手のメインの操作キャラクタが有している能力を奪って、自分の所有する勝者となったメインの操作キャラクタの既存の能力に加えること、又は、ルーレットゲームなどの抽選によって当たりとなると、その当たりに相当する能力の追加ができる。

【0072】前記対戦相手のメインの操作キャラクタが有している能力から、欲しい能力を選択する場合は、

「1. 奪うことができる能力」の中から欲しい能力を選択し、選択ボックスAに欲しい能力を配置し、決定ボタンBを押す。・・・ステップ4

【0073】この決定ボタンBの入力によって、予めゲームプログラム6B内に用意された複数の能力データの中から、選択した能力に該当する能力データを使用可能にするための能力履歴データが、予めバックアップメモリ6Aに記憶される当該勝者の操作キャラクタの能力テーブルを書き換える一方、能力を奪われた敗者のゲームプレーヤのゲーム装置1に対して奪われた能力に関する信号を送信する。この信号を敗者のゲーム装置1側が受信すると、当該ゲーム装置1の敗者のメインの操作キャラクタのバックアップメモリ6A内の能力テーブルを奪われた能力が以後使用不可になるように書き換えが行われる。・・・ステップS6

【0074】勝者及び敗者のメインの操作キャラクタの

互いの能力テーブルの書き換えが終了すると、対戦ゲームが終了する。

【0075】ルーレットによる抽選を選択する場合には、スタートボタンDを押す。スタートボタンDが押されるとルーレットゲームがスタートする。・・・ステップS7

【0076】このルーレットゲームには、制御手段2の乱数テーブル2Dが利用され、制御手段2の制御によって、そのルーレットゲームの当たり／はずれに係わる抽選処理が行われる。

・・・ステップS8

【0077】前記抽選処理の結果が、当たり／はずれの何れであるかを乱数テーブル2Dから得られたデータに基づいて判定する。・・・ステップS9

【0078】前記ステップS9においては、当たり／はずれの判定だけでなく、当たりの場合には、その当たりでどの能力を獲得するかを前記乱数テーブル2Dから得られたデータに基づいて決定する。

・・・ステップS10

【0079】そして、抽選結果の表示と、当たりの場合には、その獲得能力の表示が表示手段5によって行われる。・・・ステップS11

【0080】ステップS9において、はずれの場合には、そのはずれになったことを表示手段5に表示する。・・・ステップS12

【0081】前記ステップS11及びS12において、表示手段5に対して当たり／はずれの表示が行われた後に対戦ゲームが終了する。

【0082】この実施の形態では、前述したように、対戦結果に応じて得られる能力が、敗者の操作キャラクターの能力から選択するか、ルーレットによる抽選によって決定するかをプレーヤの選択入力によって選択可能となるが、これに限らず、全て敗者のメインの操作キャラクターから奪うようにしても良いが、このような奪うだけにした場合には、値の能力に欲しい能力が存在しない場合には、対戦プレーを行う可能性のある多人数プレーにそのゲームプレーヤを参加させないといった恐れがあるため、誰でも参加してゲームが行えるような環境を提供し易くするためには、上述したような抽選によって敗者のメインの操作キャラクターにない能力であっても得ることができるようにすることが好ましい。

【0083】また、この実施の形態における能力のトレードは、実際に能力に係わる能力データ自体を敗者のメインの操作キャラクターから奪う（相手のカートリッジ6から奪われた能力データを削除する）ことなく、カート

リッジ6内のゲームプログラム及びキャラクターROMの中に予め用意された能力データを、バックアップメモリ6Aの能力テーブルを書き換えることによって使用可能にしたり使用不可にして仮想的に能力の交換が行われたことを演出しているがこれに限らず、実際の能力データを転送及び消去するなどして能力データのトレードを行うこともできる。

【0084】さらに、前記能力を新たに得たキャラクターの容姿は、その能力を得たことにより直ちに变化しないようにして、容姿によって相手の強さが判明することがないようにしている。

【0085】

【発明の効果】以上説明したこの発明によれば、種類の異なる第1のゲームと第2のゲームとを有し、一方のゲームで努力によって地道に操作キャラクターの能力を増やし、第2のゲームによって前記第1のゲームで得たゲームの成果を奪い合いといった、電子データの書き換えが容易に行えるといった電子ゲームの特性を生かしたトレードを行えるゲーム制御方法、当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体を提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明に係わるゲーム制御方法を適用したゲーム装置のハードブロック図である。

【図2】 図1における制御手段の概略機能ブロック図である。

【図3】 メインの操作キャラクターA、Bの2段階の容姿の変化を示す図である。

【図4】 サブの操作キャラクターC、Dの5段階の容姿の変化を示す図である。

【図5】 多人数参加プレーのゲームシステム概要図である。

【図6】 対戦ゲーム（第2のゲーム）のゲームフローを示すフロー図である。

【図7】 能力トレード画面を示す説明図である。

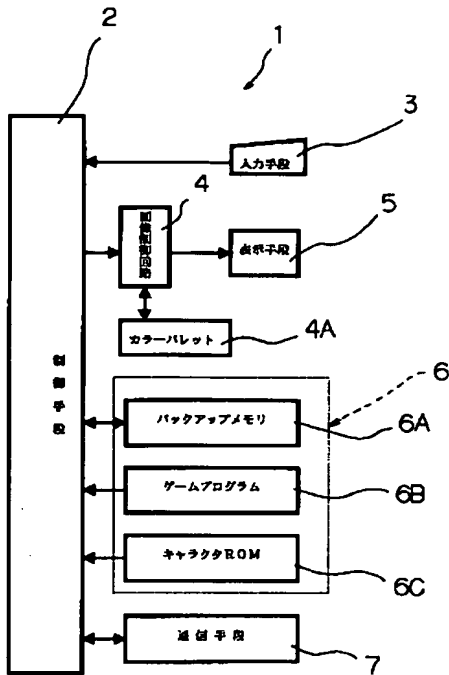
【図8】 サブの操作キャラクターへの目標設定（役割分担指示）の設定画面である。

【図9】 宝探しゲーム（第2のゲーム）のゲームフローを示すフロー図である。

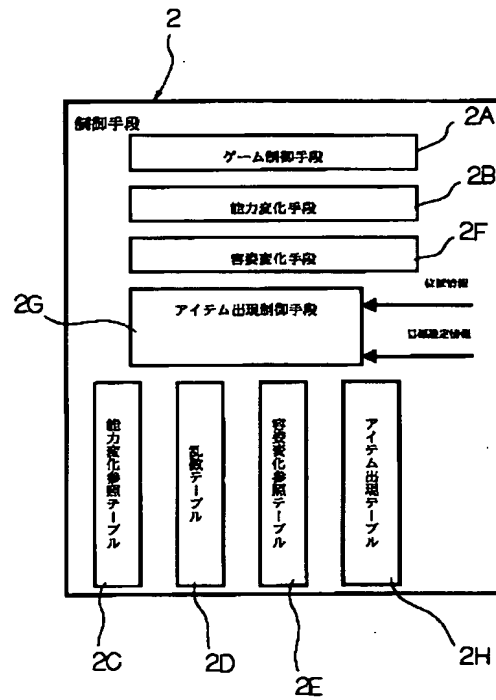
【符号の説明】

- 1 ・・・ゲーム装置
- 2 ・・・制御手段
- 2A ・・・ゲーム制御手段
- 3 ・・・ゲーム入力手段
- 5 ・・・表示手段
- 6 ・・・メモリゲームカートリッジ
- 6B ・・・ゲームプログラム
- A, B, C, D ・・・操作キャラクター

【図 1】

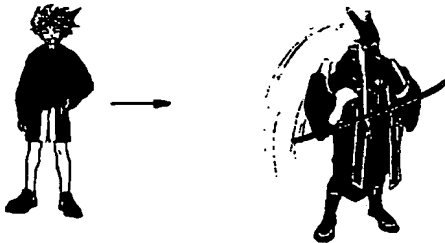


【図 2】

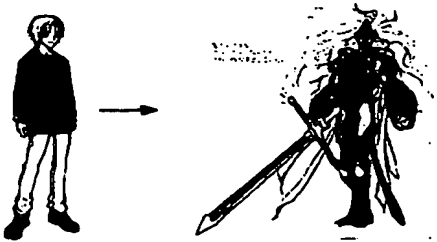


【図 3】

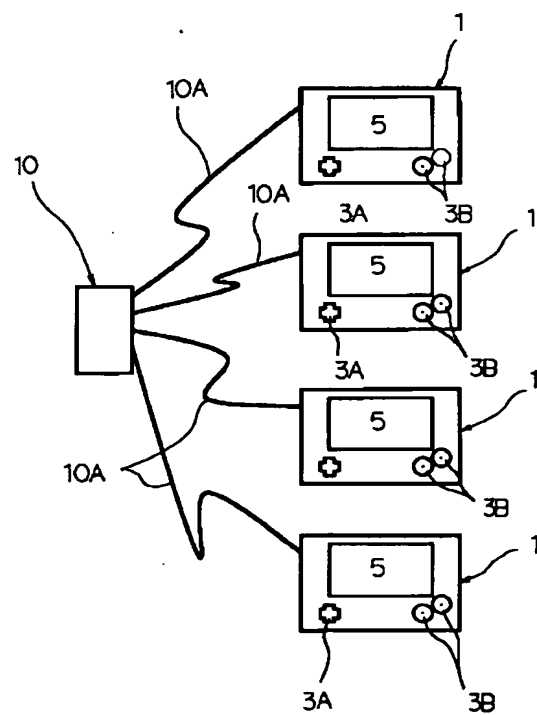
キャラクターA



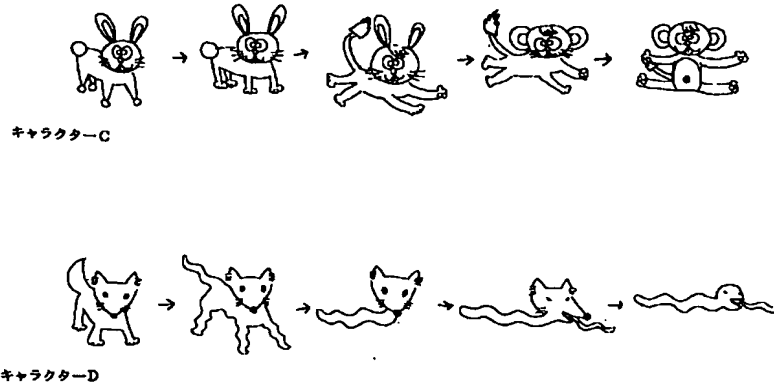
キャラクターB



【図 5】



【図4】



【図7】

5

**能力トレード画面**

今回はあなたの勝利です。下記の相手のキャラクターが有する能力の中からトレード（奪いたい）したい能力を選択するのか、抽選によって新たな能力を得るかを選択してください。

1. 奪うことができる能力（能力一覧）

①能力A ②能力B ③能力C ④能力D ⑤能力E ⑥能力F

A  
[ ]

B  
決定

2. 抽選によって新たな能力を得る。

今回の抽選はルーレット

D  
スタート

C [ ] [ ] [ ]

【図8】

5

**目標設定画面**

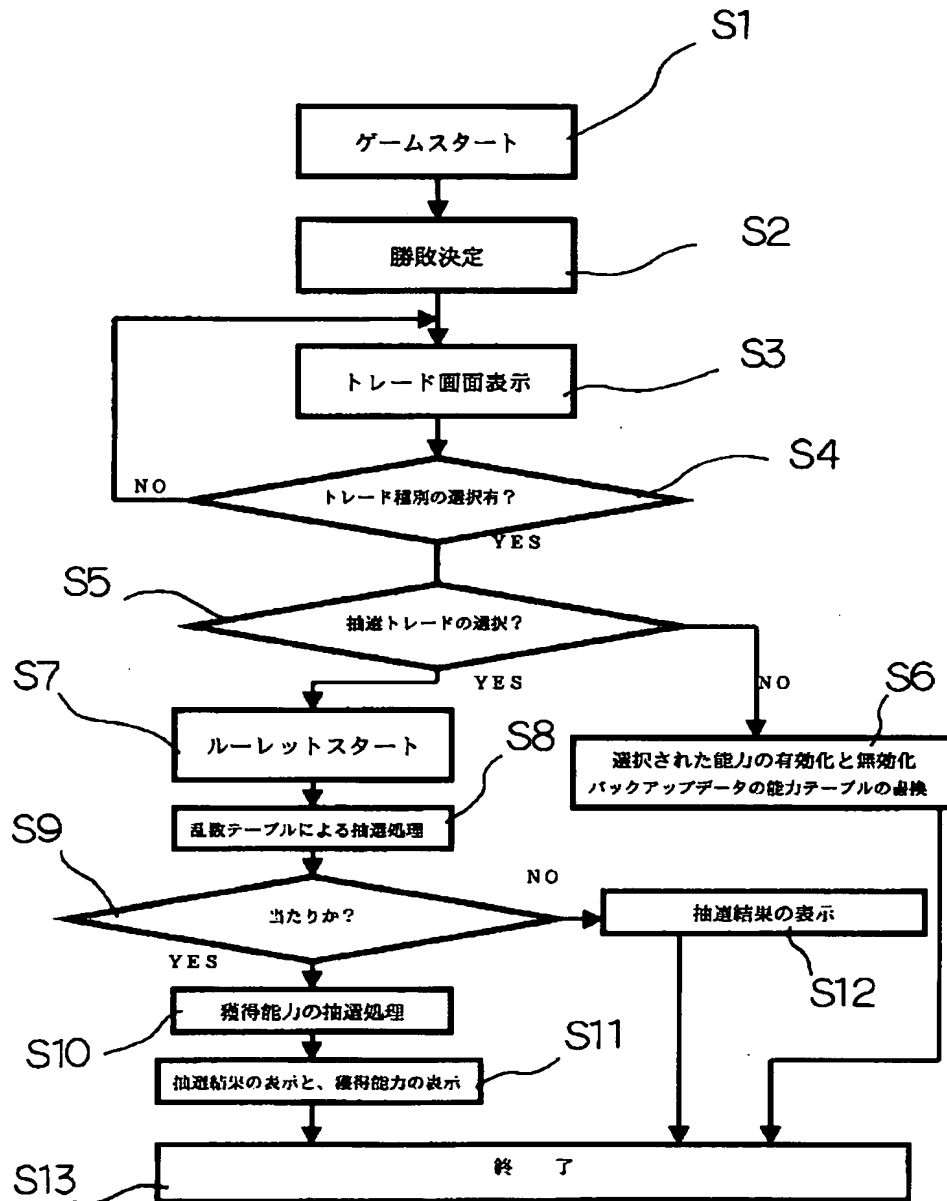
サブキャラクターへの目標設定（役割分担指示）を行なってください。

1. 見張り 2. 敵を探せ 3. 宝を探せ

サブキャラクターA [ ] E

サブキャラクターB [ ] F

【図6】



【図 9】

5

目標設定画面

サブキャラクターへの目標設定（役割分担指示）を行なってください。

1. 見張り    2. 敵を探せ    3. 宝を探せ

サブキャラクターA  E

サブキャラクターB  F